મુંબાઈ ઇલાકામાં તથા વડોદરા રાજ્યમાં

ઇનામ લાઇબ્રેરી માટે મંજુર.

ઘરમાં રમવાની રમતો.

મેરી ઉવાર્ટ

એમના અંગ્રેજી ઉપરથી

તૈયાર કરનાર

રાવબહાદુર ગોવિંદભાઇ હાથીભાઇ દેસાઇ

બી. એ. એલ એલ. બી.

કરસનદાસ નારણદાસ એન્ડ સન્સ બુકસેલર્સ–સુરત.

આવૃત્તિ આઠમી. નકલ ૧૦૦૦.

ઇ. સ. ૧૯૨૦.

કિમ્મત ૦–૫–૦

મુંબાઈ ઇલાકામાં તથા વડોદરા રાજ્યમાં
ઇનામ લાઇબ્રેરી માટે મંજુર.

ઘરમાં રમવાની રમતો.

મેરી ઉવાઈટ

એમના અંગ્રેજી ઉપરથી

તૈયાર કરનાર

રાવબહાદુર ગોવિંદભાઇ હાથીભાઇ દેસાઇ
બી. એ, એલ એલ. બી.

કસનદાસ નારણદાસ બુકસેલર—સુરત.

આવૃત્તિ આઠમી.

સન ૧૯૨૦.

છપાવી પ્રસિદ્ધ કરનાર
બાલુભાઈ કરસનદાસ નારણદાસ બુકસેલર
પ્રસિદ્ધ કરવાનું ઠેકાણું
નાણાવટ—સુરત.

સુરત ચૌટાના પુલ ઉપર આવેલા "સુરત સીટી" પ્રિન્ટીંગ પ્રેસમાં
ઠાકોરદાસ માનસીંગે છાપ્યું.

પ્રસ્તાવના.

શ્રીમન્ત સરકાર મહારાજા સયાજીરાવ ગાયકવાડ એમની આજ્ઞાથી દેશી રમતોના સંગ્રહનું એક ઘણું સુન્દર અને ઉપયોગી પુસ્તક થોડા વખતપર રા. રા. છગનલાલ ઠાકોરદાસ મોદી, બી. એ. તથા રા. રા. જીભાઇ ગોકળદાસ એમણે તૈયાર કરી બહાર પાડેલું છે; અને ત્યાર પછી એવાં બીજાં પણ એક બે પુસ્તક બીજા ગૃહસ્થો તરફથી બહાર પડયાં છે. પરન્તુ અંગ્રેજીમાં "The Book of a Hundred Games" એ નામનું મેરી ઉવાઈટે રચેલું પુસ્તક છે તેવી ઢબનું ઘરમાં રમવાની રમતોનું એક પણ પુસ્તક હજી ગુજરાતી ભાષામાં તૈયાર થયું નથી, તેથી એ ખોટ પૂરી પાડવાને મેં આ યત્ન કર્યો છે.

આ પુસ્તકમાં જે રમતો આપેલી છે તે સાદી અને ગમ્મતની સાથે જ્ઞાન આપે તથા નાની અને મોટી બધી વયનાં રમી શકે તેવી છે.

રમત રમવામાં ગયેલો વખત નકામો જતો નથી. થાકી ગયેલા તન અને મનને દરરોજ આરામ આપવાની જરૂર પડે છે. એકલું કામજ કરવામાં આવે અને બિલકુલ રમવામાં આવે નહિ તો દિવસે

દિવસે મગજ સુસ્ત થતું જાય, શરીર નબળું પડતું જાય અને આવરદા ટુંકો થતો જાય.

રમતથી તન્દુરસ્તી અને નીતિ બંને સુધરે છે. માણસમાં સહનશીલતા ધૈર્ય, અને આનંદી સ્વભાવ જેટલે દરજ્જે રમતો રમવાથી આવે છે તેટલે દરજ્જે પુસ્તકો વાંચવાથી અથવા શિક્ષણ લેવાથી આવતાં નથી. પ્રખ્યાત ડયુક ઓફ વેલિંગ્ટન કહેતો કે હું વોટરલુની લઢાઇ જીતી શકયો તેનું કારણ એ છે કે ઈટનની શાળામાં હું ભણતો હતો ત્યારે રમતો રમવામાં હોંસથી ભાગ લેતો હતો. સર જેમ્સ પેજેટે કહ્યું છે કે રમતો રમવાથી છોકરાં અને તેમના વડીલો વચ્ચે પ્યાર વધે છે અને કાયદા પ્રમાણે ચાલવાનું શીખાય છે. વળી રમતો રમવાથી માણસ ન્યાયી થાય છે, કારણ કે રમત રમવામાં હરીફાઈ ગમે તેટલી થતી હોય તોપણ દગો કે છેતરપંડી કરવાનું કામ નીચ ગણાય છે.

જેમ એકલું કામજ કરવું એ પસંદ કરવા જેવું નથી તેમ કામ કર્યા વગર માત્ર રમ્યાજ કરવું એ પણ પસંદ કરવા લાયક નથી. પહેલું કામ અને પછી રમત, એ ધોરણ લક્ષમાં રાખી ચાલવું જોઇએ. રમતો રમવાનો ધંધો લઈ બેસવું નહિ, પણ કામ કર્યા પછી

થાકી ગયેલા તન મનને તાજાં કરવા બે ઘડી રમવું એમાં કાંઈ ખોટું નથી.

આ પુસ્તકમાં આપેલી રમતો આપણા લોકોની રીતભાત અને રહેણી કરણીને બેસતી આવે એવી કરવાને બનતો પ્રયત્ન કરવામાં આવ્યો છે; એમ છતાં કોઈ ગૃહસ્થને તેમાં સુધારો વધારો કરવા જેવું જણાય તો તે સંબંધે મને સૂચના આપવા વિનંતિ છે.

વડોદરા.
તા. ૧૦ સપ્ટેમ્બર ૧૮૯૧ } ગોવિંદભાઇ હાથીભાઇ દેસાઇ.

આવૃત્તિ ચોથી.

પહેલી અને બીજી આવૃત્તિ ટુંક મુદતમાં ખલાસ થઇ જવાથી આ ત્રીજી આવૃત્તિ કંઈ મહત્વનો ફેરફાર કર્યા વગર છપાવી છે.

વડોદરા,
તા. ૧ જુન ૧૮૯૯ } ગોવિંદભાઇ હાથીભાઇ દેસાઇ.

ગોવિંદભાઈ હાથીભાઈ દેસાઈ એમણે
તૈયાર કરેલાં બીજાં પુસ્તકો.

૧. બેન્જામિન ફ્રાન્કિલનનું જીવન ચરિત્ર.
કિમ્મત રૂા. ૧–૦–૦

૨. દીર્ઘાયુષી શી રીતે થવાય.
કિમ્મત રૂા. ૧–૦–૦

૩. જીંદગીનું સાફલ્ય.
કિમ્મત રૂા. ૧–૦–૦

૪. હેલ્પ્સ કૃત નિબંધો.
કિમ્મત રૂા. ૦–૧૩–૦

૫. અપકૃત્યનો કાયદો.
કિમ્મત રૂા. ૨–૪–૦

૬. નીતિશાસ્ત્રનાં મૂળતત્વ, ભાગ ૧ લો.
કિમ્મત રૂા. ૦–૪–૦

૭. નીતિશાસ્ત્રનાં મૂળતત્વ, ભાગ ૨ જો.
કિમ્મત રૂા. ૦–૬–૦

૮. ગુજરાતનો પ્રાચીન ઈતિહાસ.
કિમ્મત રૂા. ૦–૧૨–૦

૯. ગુજરાતનો અર્વાચીન ઈતિહાસ.
કિમ્મત રૂા. ૧–૦–૦

૧૦ પૂર્વ તરફના દેશોનો પ્રાચીન સુધારો.
કિમ્મત રૂા. ૧–૦–૦

૧૧. ખંભાતનો ઈતિહાસ.
(તૈયાર થાય છે)

અનુક્રમણિકા.

ઈનામ આપવા લાયક અને મંજુર થયેલાં સસ્તાં અને ઉપયોગી પુસ્તકો.

૧ નીતિશાસ્ત્રનાં મૂળતત્ત્વ ભાગ ૧ લો.

કિમ્મત રૂ. ૦-૫-૦

૨ નીતિશાસ્ત્રનાં મૂળતત્વ ભાગ ૨ જો.

કિમ્મત રૂ. ૦-૬-૦

તૈયાર કરનાર,
ગોવિંદભાઈ હાથીભાઈ દેસાઈ.
બી. એ., એલ એલ. બી.

૩ વધૂ બોધ. કિમ્મત ૦-૬-૦

તૈયાર કરનાર,
દામુભાઈ ડાહ્યાભાઈ મહેતા.
એમ. એ., એલ એલ. બી.,
બી. એસ. સી.

૪ પુત્રી શિક્ષા. કિમ્મત રૂ. ૦-૫-૦

તૈયાર કરનાર,
છગનલાલ ઠાકોરદાસ મોદી.
બી. એ.

૫ નીતિબોધ. કિમ્મત રૂ. ૦-૭-૦

તૈયાર કરનાર,
છગનલાલ ઠાકોરદાસ મોદી.
બી એ.

ઘરમાં રમવાની રમતો.

૧

અટકળ.

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેન્સિલો; એક ઈનામ.

જેનાં વજન, માપ, સંખ્યા વગેરેની કોઇને ખબર ન હોય એવી ચીજો ટેબલપર ગોઠવી રાખવી અને દરેક ચીજપર અનુક્રમ નંબર નાખવો. પ્રશ્ન પૂછનારે પોતે દરેક ચીજ વિષે, માપ, વજન, કે સંખ્યા જે પૂછવાનું હોય તે આગળથી જાણી રાખવું પછી રમનારાઓને તે ચીજો અનુક્રમવાર બતાવી પૂછતાં જવું કે આનું વજન કેટલું હશે? આની લંબાઇ કેટલી હશે? આમાં કેટલી સંખ્યા હશે? વગેરે. એક પ્રશ્ન પૂછયા પછી, એક મીનીટ થોભીને બીજો પ્રશ્ન પૂછવો. દરેક જણે પોતાનો જવાબ પોતાના કાગળમાં લખતા જવું. જેની અટકળ લગભગ ખરી હોય તેનો ઉત્તર ખરો ગણવો. જેના ખરા ઉત્તર સૌથી વધારે હોય તેને ઈનામ આપવું.

પ્રશ્ન પૂછવા લાયક વિષય નીચે જણાવ્યા છે તે પરથી બીજા સુઝશેઃ—

(૧) રકાબીમાં મૂકેલા વાલ કે વટાણાની સંખ્યા; (૨) ચોપડીનાં પાનાની સંખ્યા; (૩) ચોપડીનું વજન; (૪) લાકડીની લંબાઈ; (૫) ગંજીફામાંથી કેટલાંક પાના કાઢી લીધા પછી બાકી રહેલાની સંખ્યા; (૬) લોટામાં ભરેલા પાણીનું વજન; (૭) દીવાસળીની પેટીમાં સળીઓની સંખ્યા; (૮) દોરીની ગોટીની લંબાઇ; (૯) મિણબત્તિનો કકડો કેટલો વખત બળશે? (૧૦) ખુરશીની નેતરમાં કાણાંની સંખ્યા.

૨

યાદદાસ્ત.

સાહિત્ય—વીસ નાની નાની ચીજો, જેવી કાતર, ખડીઓ, ચશ્માનું ઘર, ચાકુ, દીવાસળીની પેટી, શીશી, અત્તરદાની, ગુલાબદાની, પ્યાલો, રકાબી, વગેરે; જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેન્સિલો; એક ઇનામ.

તમામ મેમાન આવીને બેસવાના હોય તે ઓરડાની જોડેના ઓરડામાં એક ટેબલપર વીસ નાની નાની ચીજો ગોઠવી રાખવી. જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળપર ડાબી તરફની બાજુએ એકથી વીસ સુધી અનુક્રમ નંબર લખી રાખવા. બધા જણ આવી

રહે એટલે તેમને, પેલા ટેબલવાળા ઓરડામાં લઇ જઈ ટેબલપરની ચીજો ત્રણ મીનીટ સુધી જોવા દેવી અને પછી તેમને ઓરડા બહાર લાવી, તે ઓરડાનું બારણું બંધ કરવું. પછી દરેકને કાગળ આપી પોતાની યાદદાસ્ત ઉપરથી ટેબલપર જોયેલી ચીજોનાં નામ લખી આપવા કહેવું. આ કામને માટે દસ મીનીટ આપવી. દસ મીનીટ પૂરી થાય એટલે લખવાનું કામ બંધ કરાવવું અને દરેકની યાદી ટેબલપરની ચીજોની યાદી સાથે સરખાવી, કેટલાં નંગ ખુટે છે તે નકી કરવું. જેણે સૌથી વધારે ચીજો યાદ રાખેલી જણાય તેને ઇનામ આપવું.

૩

ધારેલી કહેવત.

રમનાર પૈકી એકજણને બીજાઓની વાતચિત સંભળાય નહિ એટલે છેટે મોકલવો; પછી બાકીનાઓએ એક કહેવત ધારવી અને તેનો એકેક શબ્દ વહેંચી લઈ શબ્દના અનુક્રમ પ્રમાણે નંબર લેવા. પછી પેલા છેટે જઈ ઉભેલાને પાછો બોલાવવો. તેણે બીજાઓને અનુક્રમવાર સવાલ પૂછવા અને તેના જવાબમાં તેમણે પોતાને આપેલો કહેવતનો શબ્દ વાપરવો. એ પ્રમાણે સવાલ પૂછી અને તેના જવાબમાં મળેલો કહેવતનો શબ્દ યાદ રાખી તેણે ધારેલી

કહેવત પારખી કાઢવી. એક વાર સવાલ પૂછતાં કહેવત ન પરખાય તો ફરીથી એક વાર પ્રશ્ન પૂછવાની છૂટ છે. જે માણસના જવાબપરથી કહેવત પરખાય તે માણસના માથે દાન આવે છે અને એ પ્રમાણે એક પછી એક નવી નવી કહેવતો લઇ રમત આગળ ચલાવાય છે.

ઉદાહરણ તરીકે ધારો કે "**વાડ વિના વેલો નહિ**" એ કહેવત ધારેલી છે. તેથી રમનાર પૈકી નંબર ૧ ને ભાગ '**વાડ**', નંબર ૨ ને ભાગ '**વિના**" નંબર ૩ ને ભાગ '**વેલો**' અને નંબર ૪ ને ભાગ '**નહિ**' એ પ્રમાણે શબ્દો આવશે. એ પ્રમાણે શબ્દો વહેંચી લીધા પછી દાનવાળાને પાછો બોલાવવામાં આવે એટલે તેણે નીચે પ્રમાણે પ્રશ્ન પૂછવા:—

નંબર ૧ નેઃ—"તમે આજે કેમ બોલતા નથી ?"

જવાબઃ—ભાઇ, આજે તો ખેતરની **વાડ** કરવા ગયો હતો તેથી થાકી ગયોછું.

નંબર ૨ નેઃ—તમે કેમ નરમ દેખાઓ છો ?

જવાબઃ—ખાધા **વિના** તો નરમજ દેખાઇએ.

નંબર ૩ નેઃ—તમે આળસુ કેમ બેસી રહો છો ?

જવાબઃ—અમારો **વેલો** જ એવો છે.

નંબર ૪ નેઃ—તમે નિશાળે કેમ જાઓ છો ?

જવાબઃ—નિશાળે જઇએ **નહિ** તો શું કરીએ ?

આ જવાબથી 'વાડ વિના વેલો નહિ' એ કહે-

વત ધારેલી છે એમ ઘણું કરીને માલમ પડી આવશે. છતાં કોઇને ન માલમ પડી આવે તો તેજ પ્રમાણે એક વાર ફરીથી પ્રશ્ન પૂછવાની તેને છૂટ છે. બીજી વાર પ્રશ્ન પૂછયાં છતાં તે કહેવત ન પારખી કાઢે તો તેને કહેવત કહી બતાવવી અને ફરીથી પાછો મોકલી નવી કહેવત ધારવી.

ધારો કે નંબર ૪ ને પ્રશ્ન પૂછતાં તેણે આપેલા જવાબપરથી દાનવાળો કહેવત પારખી શકયો તો તેને માથેથી દાન ઉતરી નંબર ૪ ને માથે આવે, અને રમનારે ધારેલી બીજી કોઇ કહેવત પારખી કાઢે ત્યાં સુધી નંબર ૪ ને માથે દાન રહે.

૪

ધારેલું નામ.

રમનાર પૈકી એક જણને ઓરડા બહાર મોકલવો અને બાકીનાઓએ કોઇ પ્રખ્યાત માણસ અથવા શામનું નામ ધારવું. પછી પેલા બહાર મોકલેલાને પાછો બોલાવવો. તેણે રમનારને પ્રશ્ન પૂછી માહિતી મેળવવી અને ધારેલું નામ કહી આપવું. તેણે એવા પ્રશ્ન પૂછવા કે જેનો જવાબ " હા " અથવા " ના " એટલોજ આપી શકાય. જો તે ધારેલું નામ ન કહી શકે તો તેને તે કહી બતાવી ફરીથી બહાર મોકલવો; જો તે કહી શકે તો જેના જવાબપરથી તે નામ કહી

શકે તેને બહાર મોકલવો અને એ પ્રમાણે ફરીથી નામ ધારી રમત આગળ ચલાવવી.

ધારો કે કવિ **નર્મદાશંકરનું** નામ ધાર્યું છે તો તે પારખવાને નીચે પ્રમાણે પ્રશ્ન પૂછી શકાયઃ—

સ. તે માણસ છે ?

જ. હા.

સ. જીવતો છે ?

જ. ના.

સ. હિંદુસ્તાનનો છે ?

જ. હા.

સ. સુરતનો છે ?

જ. હા.

સ. વિદ્વાન્ છે ?

જ. હા.

સ. કવિ હતો ?

જ. હા.

આટલા ઉપરથી ઘણું કરીને ધારેલું નામ તુરત માલમ પડી આવશે.

૫

દેવતા.

સાહિત્યઃ—રૂમાલ આમળીને બનાવેલી દડી.

રમનાર પૈકી બે જણે આગેવાન થવું અને પછી બીરૂ પડી રમનારના બે પક્ષ નક્કી કરવા. પછી બંને

પક્ષે બે હાથને છેટે સામસામા ઓળબંધ બેસી જવું. પછી એક પક્ષવાળાએ રમત શરૂ કરવી. રૂમાલની દડી હાથમાં લઈ વડભીરૂએ સામા પક્ષના ગમે તે જણપર તે નાખવી, અને તેજ વખતે 'જમીન', 'હવા', 'પાણી', અથવા 'દેવતા' એ ચારમાંથી ગમે તે એક શબ્દ એકાએક બોલવો. જો તે 'જમીન' શબ્દ બોલ્યો હોય તો જેનાપર રૂમાલ નાખ્યો હોય તેણે જમીનપર ચાલતા કોઇપણ પ્રાણીનું નામ લેવું; જો 'હવા' શબ્દ બોલ્યો હોય તો હવામાં ઉડતા પક્ષીનું નામ લેવું; જો 'પાણી' બોલ્યો હોય તો પાણીમાં રહેતા કોઈ પ્રાણીનું નામ લેવું અને જો 'દેવતા' શબ્દ બોલ્યો હોય તો કંઇ ઉત્તર આપ્યા વગર ચુપચુપ બેસી રહેવું. જેનાપર રૂમાલ નાખ્યો હોય તે યોગ્ય નામ આપી શકે નહિ અથવા જ્યારે ચૂપ રહેવું જોઇએ ત્યારે બોલે તો તેણે ઉઠી વેગળા બેસવું. જોઇએ અને જેણે પ્રથમ દડી નાખી હોય તેણે દડી ફરીથી લઇ પ્રથમ પ્રમાણે બીજા કોઇનીપર નાખવી અને જો સામા પક્ષવાળો બરોબર જવાબ દે તો પ્રશ્ન પૂછનારને ઉઠી જવું પડે છે અને ખરો જવાબ દેનાર સામા પક્ષના ગમે તેની પર દડી ફેંકી રમત આગળ ચલાવે છે. એક પક્ષના બધા રમનારને ઉઠી જવું પડે ત્યાં સુધી રમત ચાલે છે અને જે પક્ષમાં ઘણા રમનાર ઉઠયા વગર બાકી રહ્યા હોય તે પક્ષ જીત્યો ગણાય છે.

ઉતાવળથી પૂછેલા પ્રશ્નનેા જવાબ દેતાં કેવી વિચિત્ર ભૂલેા થાય છે તેનેા ખ્યાલ આ રમત રમવાથી આવે છે અને ઠીક ગમ્મત પડે છે.

૬

બારાખડી.

સાહિત્યઃ—બારાખડીના અક્ષરનાં પત્તાંના છ સાત સટ; એક ઇનામ.

રમનાર પૈકી એક જણને આગેવાન નિમવેા અને અક્ષરનાં પત્તાં તેને આપવાં. પછી બધાએ કુંડાળું વળી બેસી જવું. આગેવાને પેાતાની પાસેના અક્ષરમાંથી એક પછી એક લઇને રમનારની આગળ ધરવા જે અક્ષર ધાર્યો હેાય તે અક્ષરથી શરૂ થતા શહેર અગર ગામનું નામ જે પહેલ વહેલેા દઇ શકે તેને તે અક્ષર આપવેા આ પ્રમાણે બધા અક્ષર પૂરા થતા સુધી કરવું. છેવટ જેની પાસે વધારે અક્ષર ભેગા થયા હેાય તેને જીત્યેા ગણવેા અને ઇનામ આપવું.

૭

ટપાલવાળેા.

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હેાય તેટલાં ગામ અને શહેરની યાદી; એક મેાટેા રૂમાલ.

આ રમતમાં ઘણી ગમ્મત પડે છે અને તેમાં રમનારની સંખ્યા જેમ વધારે હોય તેમ વધારે સારૂં. રમનાર પૈકી એક જણની આંખે રૂમાલનો પાટો બાંધવો અને તેને ટપાલવાળો એવું નામ આપવું. બીજા એક જણને પોસ્ટ માસ્તર બનાવવો અને બાકીનાઓએ રમનાર તરીકે રહેવું. ઓરડામાંથી સરસામાન બહાર કાઢી ઓરડો જેટલો બને તેટલો ખુલ્લો કરવો, માત્ર રમનારને માટે જોઇએ તેટલી ખુરશીઓ રહેવા દેવી. પોસ્ટમાસ્તરે દરેક રમનારને એક એક ગામ અથવા શહેર સોંપવું. ગામની યાદી કરી રાખવાની ખાસ જરૂર નથી પણ કરી રાખી હોય તો ગામો વહેંચી આપવામાં પોસ્ટમાસ્તરને સુગમ પડે. આંધળા ટપાલવાળાને ઓરડાની વચમાં ઉભો રાખવો, અને પોસ્ટમાસ્તરે એવી જગોએ ઉભા રહેવું કે જયાંથી બધાને તે જોઈ શકે. પછી પોસ્ટમાસ્તરે કહેવું કે, "મેં મુંબાઈથી અમદાવાદ કાગળ મોકલ્યો છે" એટલે એ ગામો જેમને આપવામાં આવ્યાં હોય તેમણે પોતાની ખુરશીપરથી ઝટ ઉઠી અરસપરસ જગો બદલવી. જગો બદલવાને તેઓ ઉઠે એટલે ટપાલવાળાએ તેમાંના કોઇને પકડવાનો અથવા તેમાંના કોઈની ખુરશીપર બેશી જવાનો પ્રયત્ન કરવો જો તે કોઇને પકડી શકે અથવા કોઈની ખુરશીપર બેસી જાય તો જે રમનાર

પકડાયો હોય અથવા જેની ખુરશી ગઈ હોય તે ટપાલવાળો બને છે.

પોસ્ટમાસ્તર જેનો તે કાયમ રહે છે, પણ તે થાકે ત્યારે બીજાને પોતાની જગો આપી શકે છે. પોસ્ટમાસ્તર ચાલાક હોવો જોઈએ, કારણ કે તેણે જુદાં જુદાં ગામોની ટપાલ ઝટ ઝટ રવાના કરવી જોઇએ. પોતાના ગામનું નામ બોલાયા છતાં કોઈ રમનાર પોતાની જગોએ બેસી રહે તો તેને ટપાલવાળાની જગા લેવી પડે છે.

૮

સૌથી વધારે અસંભવિત વાત.

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેન્સિલો; એક ઈનામ.

બધા જણ પોતપોતાની જગાએ બેસે એટલે તેમને કાગળ અને પેન્સિલ આપવાં અને કહેવું કે આજે એક હરીફાઇ કરવાની છે. તમને વીસ મીનીટ આપવામાં આવે છે તેટલા વખતમાં તમારે એક વાત લખી કાઢવી. જેની વાત સરસ અથવા રમુજી હશે તેને નહિ પણ જેની સૌથી વધારે અસંભવિત હશે તેને ઈનામ આપવામાં આવશે. પછી બધાએ

લખવા બેસવું અને વીસ મીનીટ પૂરી થાય કે લખવાનું બંધ કરી, વારાફરતી પોતપોતાની વાત વાંચી સંભળાવવી. કોની વાત સૌથી વધારે અસંભવિત છે એ વિષે પછી મત માગવા, અને જેના લાભમાં સૌથી વધારે મત આવે તેને ફતેહમંદ ગણી ઇનામ આપવું.

અસંભવિત વાતનો એક નમુનો અમે નીચે આપીએ છીએઃ—

સન ૧૯૨૦ ની સાલમાં એક માણુસ ઉંટપર બેસી, ધીમે ધીમે એક કુવામાં ઉતરતો હતો. તેના એક હાથમાં તોપ હતી અને બીજા હાથમાં પંખો હતો. તેણે ગળીમાં રંગેલી રાતીચોળ પાઘડી માથે ઘાલી હતી અને કુસુંબીમાં રંગેલો, બગલાની પાંખ જેવો ધોળો ડગલો પહેર્યો હતો. કુવાને તળીએ પહોંચ્યા પછી ઉંટે તેને લાત મારી પોતાની પીઠપરથી પાડી નાંખ્યો અને ઉંટ બહાર નીકળી ગયું. કુવામાં તેને વાઘ અને સિંહોએ ઘેરી લીધો. પણ તેણે એવી યુક્તિથી પોતાના હાથમાંની તોપ ફોડી કે તે બધાંના ચૂરેચૂરા થઈ ગયા અને તે બહાર આવી ઉંટની પીઠપર બેસી ગયો. પછી તેણે પોતાના પંખાવડે ઉંટને કુવામાં ખેંચી લીધું અને તેને લાત મારી તેથી તે તેને લઈને ઉડયું, તે સન ૧૮૯૮ માં તેને ઘેર આવીને ઉભું રહ્યું.

૯

હરાજી.

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલાં પાકીટ અને કાગળની કાપલીઓ.

જેટલા રમનાર હોય તેટલી કાગળની કાપલીઓપર કંઈ હાસ્યજનક નામ આગળથી લખી રાખી તે કાપલીઓ, પાકીટોમાં મૂકી પાકીટ બંધ કરી રાખવાં. જ્યારે રમનાર કુંડાળું વળીને બેસે ત્યારે તેમાંના એકજણે આગેવાન થઇ, બીડેલાં પાકીટ લઈ તેમની વચ્ચે બેસવું અને કહેવું કે "હું હરાજી કરૂં છું. તમારામાંના દરેકે એમ ધારવું કે તમારી પાસે સો પૈસા છે અને તેટલી રકમ સુધી બોલવાની તમને છૂટ છે, પણ એકવાર એક જણુ એક પાકીટ ખરીદ કરે એટલે તેનાથી બીજું ખરીદ કરાશે નહિ. તેમજ બધાં પાકીટ હરાજ થઈ રહે ત્યાં સુધી કોઈએ પોતાનું પાકીટ ઉઘાડવું નહિ."

પછી હરાજી શરૂ કરવી અને બધાં પાકીટ હરાજ થઇ રહે એટલે તે ઉખેડી, દરેકે પોતાના પાકીટમાંની કાગળની કાપલીપર લખેલું નામ વાંચી જોવું અને વારા ફરતી બીજાઓને વાંચી બતાવવું, એટલે તે વાંચવાથી અને સાંભળવાથી બધાને ઘણી ગમ્મત પડશે.

કાગળની કાપલીઓપર કેવાં નામ લખવાં એ વિષે સૂચના તરીકે નીચે કેટલાંક નામ જણાવ્યાં છેઃ–

(૧) વઢકારી વહુ; (૨) આંધળી ખીસકોલી; (૩) ગધેડું; (૪) છાતીએ બાંધવાનો પથરો; (૫) બેવકુફી; (૬) લંગડી ઘોડી.

૧૦

જબરી ફુંક.

સાહિત્યઃ—ટપાલમાં આવેલું એક રદ્દી કાર્ડ; એક ઇનામ.

કાર્ડની બે બાજુના છેડા થોડા થોડા વાળવા અને બીજી બે બાજુઓ ખુલ્લી રાખવી. પછી તે કાર્ડને ઉંધી ટોપલીની પેઠે ટેબલપર મૂકવું અને રમનારાઓએ વારા ફરતી એક હાથ છેટેથી ફુંક મારી તેને ટેબલપરથી ઉરાડી હેઠે પાડવાનો યત્ન કરવો દરેકને એક મીનીટ યત્ન કરવા દેવો. જેની ફુંકથી કાર્ડ ટેબલપરથી હેઠે પડી જાય તેને ઇનામ આપવું.

૧૧

આંધળો ઊંદર.

સાહિત્યઃ—મિણબત્તીનો દીવો.

મિણબત્તિનો દીવો સળગાવી ટેબલપર મૂકવો. તેનીપર કાચનો ગોળો હોય તો તે ઉતારી લેવો. પછી રમનારમાંથી એક જણની આંખે પાટો બાંધી, તેની પીઠ પાછળ દીવો આવે એવી રીતે તેને ઉભો રાખવો અને સાત ડગલાં ચાલવાને કહેવું. પછી તેને પાછા ફરવું અને દીવા તરફ આવી, ટેબલને અડકયા વગર પુંક મારીને દીવો ઓલવી નાખવાનો યત્ન કરવો. દીવાપર પુંક મારવાને બદલે દીવા પાસે આ-આવ્યા વગર, દીવાથી ઘણે છેટે અથવા કોઇ બીજી દિશામાંજ તે પુંક મારશે તેથી જોનારને ઘણી ગમ્મત પડશે. આ પ્રમાણે રમનાર પૈકી બધાએ વારાફરતી આંખે પાટો બાંધી કરવું

૧૨

શોધ.

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેથી દસ-ગણી સોપારી, કોડી, અથવા એવી બીજી ચીજો; એક ઇનામ.

જે ઘરમાં રમનાર ભેગા થવાના હોય તે ઘરમાં, ખુણે ખોચરે, પેટી, કબાટ વગેરે પાછળ, બીછાનામાં, છબીઓ પાછળ, અને એવે બીજે ઠેકાણે, સોપારી, કોડી, અથવા એવી બીજી જે જણસ પસંદ કરી

હોય તે છુપાવી રાખવી. પછી રમનાર ભેગા થાય ત્યારે તેમને કહેવું કે આ ઘરમાં ફલાણી ચીજ સંતાડી છે તે શોધી લાવો. બધાએ સાથે શોધવા મંડવું અને જેના હાથમાં સંતાડેલી ચીજની વધારે સંખ્યા આવે તેને ઈનામ આપવું.

૧૩

આંધળો ચિતારો.

સાહિત્યઃ—એક સ્લેટ અને પેન; એક રૂમાલ; એક ઈનામ.

રમનારને વારાફરતી આંખે પાટા બાંધવા અને સ્લેટ પેન આપી ઘોડાનું ચિત્ર કાઢવા કહેવું. જેનું ચિત્ર સૌથી સરસ હોય તેને ઇનામ આપવું અને જેનું સૌથી નઠારૂં હોય તેને કાગળપર ચિત્રેલું એક ગધેડું ઈનામ તરીકે આપવું.

૧૪

અવાજ પરિક્ષા.

સાહિત્યઃ—એક રૂમાલ.

રમનાર પૈકી એક જણને માથે દાન કરાવવું. પછી તેની આંખે રૂમાલનો પાટો બાંધવો અને બીજાઓએ ઓરડામાં ગમે ત્યાં બેસી જવું અથવા ઉભા રહેવું. દાનવાળાએ ઓરડામાં ફરવું અને તેની મરજીમાં આવે તેને અડકીને કુતરૂં, બિલાડું, ગાય, ભેંસ, વગેરે જેવા કોઇ પ્રાણીના જેવો અવાજ કાઢવા તેને કહેવું. તેના અવાજપરથી તે માણસ કોણ છે એમ દાનવાળો કહી શકે તો તેને માથેથી દાન ઉતરી તે માણસને માથે આવે; અને તે માણસે વળી બીજા કોઇને તેના અવાજપરથી પારખી કાઢી પોતાને માથેથી દાન ખસેડવા તજવીજ કરવી. આ પ્રમાણે મરજીમાં આવે ત્યાંસુધી રમત ચલાવવી.

૧૫

તાર.

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેન્સિલો.

રમનારને કાગળ અને પેન્સિલો વહેંચી આપવામાં આવે એટલે ઘરધણીએ તેમને દસ અક્ષર લખાવવા અને કહેવું કે દસ શબ્દનો એવો તાર લખી લાવો કે જેમાં મેં લખાવેલા અક્ષરથી શરૂ થતા શબ્દ અનુક્રમવાર આવે.

ધારો કે નીચે પ્રમાણે અક્ષરો આપવામાં આવ્યા છેઃ-

ક, મ, ર, પ, દ, ત, ચ, લ, સ, વ, ગ,

આ પરથી નીચે મુજબ તાર લખાયઃ—

કાકા **મુંબઈ રહે છે; પરસોતમ,** દવારકાં **તેલ ચઢાવવા લક્ષ્મણ સાથે વડોદરેથી ગયો છે.**

૧૬

આંખ પરીક્ષા

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેન્સિલો; આંખ જેવડાં બે કાણાં જેમાં પાડયાં હોય એવી એક ચાદર; એક રૂમાલ; એક મિણબત્તિનો દીવો.

બે જણુને વડભીરૂ નિમી, બાકીનાઓએ ભીરૂ પડી બે પક્ષ નક્કી કરવા. બે ઓરડા વચ્ચે બારણું હોય ત્યાં ચાદર પડદાની પેઠે લટકાવવી. રમનાર પૈકી એક પક્ષે આ પડદાની એક બાજુએ રહેવું અને બીજાએ બીજી બાજુએ રહેવું. પછી આંખની પરીક્ષા કરનાર પક્ષ જે બાજુએ હોય તે તરફનો દીવો ઓલવી નાખવો. સામી તરફનો એકજણુ કાણા આગળ આંખ ધરીને ઉભો રહે એટલે પરીક્ષક મંડળે તે કોની

આંખો છે તે પારખવાને મિણબત્તિનો દીવો હાથમાં લઈ, એક પછી એક કાણા આગળ જઇ જોવું અને પછી તે કોની આંખો છે તે આપસ આપસમાં નક્કી કરી જાહેર કરવું. જો તેની અટકળ ખરી હોય તો તેમને દસ દોકડા મળે. પછી બીજા કોઇએ. આંખો ધરવી અને તેની સામા પક્ષે પરીક્ષા કરવી. આ પ્રમાણે એક પક્ષ પૂરો થઈ રહે એટલે બંને પક્ષે બાજુઓ બદલવી, અને પહેલાં જે આંખો પરખાવતા હતા તેમણે પરીક્ષક થવું. જે પક્ષને વધારે દોકડા મળે તે જીત્યો ગણાય.

૧૭

રાની બિલાડી

રમનારમાંથી બે આગેવાનને વડભીરૂ નિમવા અને બાકીનાએ ભીરૂ પડી, બે પક્ષ નક્કી કરવા. પછી બંને પક્ષે સામસામા હારબંધ બેસી જવું, અને એક પક્ષના વડભીરૂએ રમત શરૂ કરી સામા પક્ષના ગમે તેને કહેવું કે ‘ રાની બિલાડી રાતી છે ’ અને તરત દસ સુધી ગણવા માંડવું. તે દસ ગણી રહે તે દરમ્યાન સામા પક્ષના માણસે કહેવું જોઇએ કે ‘ રાની બિલાડી રંગેલી છે ’ અથવા ‘ ર ’ થી શરૂ થતું બીજું કોઈ વિશેષણ વાપરવું જોઇએ. જે વિશેષણ એક વખત

વપરાયું હોય તે કોઇથી ફરી વપરાય નહિ. દસ ગણુતા સુધીમાં જો સામા પક્ષવાળાને કોઇ વિશેષણ ન સુઝે તો તેનો દાવ જાય છે અને તેને ઉઠી જવું પડે છે; પણ જો તે વિશેષણ વાપરી શકે તો તેને પ્રશ્ન પૂછનારનો દાવ જાય છે અને તેને ઉઠી જવું પડે છે. પ્રશ્ન પૂછનાર વડભીરૂનો દાવ જાય તો તેની પછીનો છોકરો દાવ લઈ પોતાને યોગ્ય લાગે એવા અક્ષરથી શરૂ થતું વિશેષણ વાપરે છે. તેનો જવાબ તે અક્ષરનું વિશેષણ વાપરી સામા પક્ષવાળો ન આપે તો તેને ઉઠી જવું પડે છે. અને આપે તો પ્રશ્ન પૂછનારને ઉઠી જવું પડે છે. આ પ્રમાણે એક પક્ષના બધા છોકરાનો દાવ જાય ત્યાં સુધી રમત ચાલે છે. એક પક્ષના બધાનો દાવ જાય એટલે સામો પક્ષ જીત્યો ગણાય છે.

૧૮

ખેંચતાણ.

સાહિત્યઃ—પાંચ હાથ સ્વચ્છ દોરી; દોરીએ પરોવાય એવું ફળ, બિસકીટ, અથવા બીજી કંઇ ખાવાની વસ્તુ.

દોરીના મધ્ય ભાગમાં ખસે નહિ એવી રીતે ખાવાની ચીજ બાંધવી. પછી રમનાર પૈકી બે જણે

દોરીના છેડા હાથવડે પોતાના મોંમાં ભેરવવા પછી બંને જણે એકજ વખતે શરૂઆત કરવી અને દોરીને હાથ લગાડયા વગર માત્ર દાંત અને હોઠવડે ફળ અથવા ખાવાની બીજી જે ચીજ દોરીએ બાંધી હોય તે પોતાના તરફ ખેંચી લઇ ખાઇ જવા પ્રયત્ન કરવો. ફળ પોતાના તરફ ખેંચી લેવામાં જે પહેલો ફતેહ પામે તેને મરજી હોય તો ઇનામ આપવું; નહિ તો તેને ખાવાનું મળ્યું એ ઇનામજ છે.

૧૯

રમુજી વાંદરો.

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલાં જામફળ અથવા સફરજન, એક ઇનામ.

જેટલા રમનાર હોય તેટલાં સફરજન અથવા જામફળ એવી રીતે લટકાવવાં કે તેનો નીચેનો ભાગ રમનારને મોંને અડકે. પછી તે ફળને હાથ અડકાડયા વગર માત્ર મોંવડે કરડી કરડીને ખાઈ જવા રમનારને કહેવું. જે પોતાનું ફળ સૌથી પહેલો ખાઇ જાય તેને ઈનામ આપવું.

આ રમતમાં હાથ અડકાડયા વગર મોં વડે ફળ

ખાવાને રમનાર પ્રયત્ન કરશે તેથી તેના મોંના ચાળા વાંદરાના જેવા દેખાશે અને તે જોઈ સર્વને ગમ્મત પડશે.

૨૦

સાબુના પરપોટા.

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલી કાચની, લાકડાની અથવા માટીની ભુંગળીઓ; સાબુના પાણીનું કુંડું.

જે રમતમાં મગજશકિત છેકજ થોડી વાપરવી પડે એવી રમત રમવાથી કેટલીક વાર ઘણો આરામ મળે છે. જો આવી રમતની તમારે જરૂર હોય તો તે સાબુના પરપોટા બનાવવાની છે. બધા રમનારને ભુંગળીઓ આપવી. પછી સાબુના પાણીના કુંડામાં ભુંગળીઓ બોળી હવામાં પુંકીને પરપોટા ઉડાવવાનું તેમને કહેવું. જેનો પરપોટો ઘણો ઉંચો ઉડે, અથવા ઘણા લાંબા વખત સુધી રહે અથવા ઘણો મોટો થાય તે સૌથી વધારે હોંશિયાર.

૨૦

ઉલટસુલટ.

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલા જાડા

કાગળના અઢી ઈંચ સમચોરસ કકડા; બે ત્રણ કાતરો એક ઈનામ.

આ રમત જેટલી સાદી છે તેટલી રમુજી છે. આ રમતમાં રમનારની સંખ્યા જેટલા જાડા કાગળના કકડા અને બે ત્રણ કાતરો શિવાય બીજા કશાની જરૂર પડતી નથી. રમનારે ઓરડામાં કુંડાળુ વળીને બેસવું પછી દરેકને કાગળનો કકડો આપવો, અને બે ત્રણ જણ વચ્ચે એક એક કાતર આપવી. દરેક રમનારે પોતાના કાગળપર ઉભો અને આડો ચીરો મૂકીને તેના ચાર ભાગ કરવા. કાપ સરખો હોવાની જરૂર નથી પણ સીધો હોવો જોઇએ. પહેલો કાપ મૂકી બે ભાગ કર્યા પછી બંને ભાગ સાથે રાખી બીજો કાપ મૂકી તેના બે ભાગ કરવા એટલે એકંદરે ચાર ભાગ થશે.

દરેક જણે પછી પોતાના કકડા ભેગા કરી ચીપી નાખવા અને તેના જમણા હાથ તરફ બેઠેલા પાડોશીને આપવા. એ પ્રમાણે બધા કરે એટલે તેમને કહેવું કે તમને આપેલા કકડા ગોઠવી આખો કાગળ હતો તેવો કરો. જે માણસ પહેલ વહેલો કાગળ આખો કરી શકે તેણે બોલી ઉઠવું કે મેં કાગળ આખો કર્યો છે, એટલે બીજાઓએ પોતાનું કામ બંધ કરી કકડા ભેગા કરી જેના હોય તેને આપી દેવા. ફતેહ પામેલા માણસનો એક દોકડો ગણવો. ઉપર

પ્રમાણે ફરીથી કરવું અને એ પ્રમાણે અડધો કલાક રમત ચલાવવી. તેટલા વખતમાં જેને વધારે દોકડા મળે તેને ઇનામ આપવું.

૨૨

શબ્દાવળી.

સાહિત્ય:-જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ તથા પેન્સિલો; મરજી હોય તો એક ઇનામ.

દરેક જણને કાગળ અને પેન્સિલ આપવાં. પછી આગેવાને એક મોટો શબ્દ પસંદ કરી તે બધાને લખાવવો અને કહેવું કે એ શબ્દમાંથી બીજા જેટલા શબ્દ નીકળતા હોય તેટલા લખી લાવો. જે માણસ સૌથી વધારે શબ્દ શોધી કાઢે તેને ઇનામ આપવું.

એકજ શબ્દના અક્ષરોપરથી બીજા સંખ્યાબંધ શબ્દો બની શકે છે એમ આ રમત રમવાથી જણાશે અને તાજુબી લાગશે.

૨૩

શિખામણ.

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલા પાતાવ જેટલા કદના કાગળના કકડા અને પેન્સિલો.

રમનારને કાગળ અને પેન્સિલો વહેંચી આપવામાં આવે એટલે દરેકે પોતાના કાગળપર કંઈ શિખામણનું વાક્ય લખવું અને પછી કાગળ બંધ કરવો. બધા લખી રહે એટલે કાગળ ભેગા કરી અવળ સવળ ગોઠવવા. પછી દરેક રમનારે તેમાંથી એક એક કાગળ ઉપાડી લેવો અને તે ઉઘાડી વાંચી જોતા પહેલાં જાહેર કરવું કે તેમાં લખેલી શિખામણ તેને ઉપયોગી છે કે નકામી છે. પોતાનો અભિપ્રાય જણાવ્યા પછી તેણે તે મોટેથી વાંચી સંભળાવવી. ઉદાહરણ તરિકે અ એમ કહે કે મને મળેલી શિખામણ લગભગ ખરી છે અને પછી પોતાને મળેલા કાગળમાંથી વાંચે કે "તમારી ખુબસુરતીની આટલી બધી મગરૂરી કરો છો તે ઠીક નહિ" એટલે તે સાંભળીને બધાને ગમ્મત પડશે અને બોધ પણ મળશે.

૨૪

રમુજી ચમચો.

સાહિત્યઃ—એક મોટો ચમચો અથવા કડછી; એક મોટો રૂમાલ.

રમનાર પૈકી એક જણુને માથે શરૂવાતમાં દાન ઠરાવવું અને તેની આંખે રૂમાલ વડે પાટો બાંધી તેના હાથમાં ચમચો અથવા કડછી આપવી પછી બીજા રમનારે તેની આસપાસ ફરવું એટલે તેણુ પોતાનો ચમચો અથવા કડછી રમનાર પૈકી ગમે તેના શરીરપર ધીમેથી ફેરવી, તે કોણુ છે તે પારખી કાઢવા પ્રયત્ન કરવો. જેના પર તે ચમચો ફેરવે તેણુ હાલ્યા ચાલ્યા વગર ગુપચુપ ઉભા રહેવું. જ્યારે દાનવાળો કોઇને ઓળખી શકે ત્યારે તેને માથેથી દાન ઉતરે છે અને જેને તેણુ ઓળખ્યો હોય તેને માથે આવે છે.

ચમચો અથવા કડછી ફેરવીને માણુસની પરીક્ષા કરવાનું કામ બાળકોને ભારે લાગશે, માટે ચમચો અથવા કડછી લીધા વગર માત્ર હાથ ફેરવીને માણુસ ઓળખવાનું તેઓ કરે તો તેથી પણુ આ રમતમાં ચાલશે.

૨૫

વશિયતનામું.

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેન્સિલો.

રમનાર પૈકી બધાને કાગળ અને પેન્સિલ આપ્યા પછી કહેવું કે "તમારૂં વસિયતનામું એવી રીતે લખી કાઢો કે જેથી રમનાર પૈકી દરેકને તમારા તરફથી કંઇ ચીજ મળે. એ ચીજ ગમે તેવી હલકી અથવા નજીવી હોય તોપણ તેની ફિકર નહિ; દરેકને કંઇ ચીજ આપવી અને તે શી રીતે વાપરવી એ તમારે જણાવવું." લખવાને માટે પાથી અડધો કલાક આપવો. જ્યારે બધા લખી રહે ત્યારે બધા કાગળ ભેગા કરવા અને પછી ઘરધણીએ અથવા રમનાર પૈકી એકાદ જણે બધાને વાંચી સંભળાવવા.

૨૬

હસાહસ.

સાહિત્યઃ—એક ઇનામ.

રમનાર પૈકી જેનામાં ખૂબ હસવાની આવડ હોય તેને આગેવાન નિમવો. તેણે પોતાની પાસે એક રૂમાલ

રાખવો અને રમનાર કુંડાળું વળીને બેસે એટલે તે રૂમાલ ગોટો કરી તેમની વચ્ચે ઉંચે ફેંકવો. રૂમાલ ફેંકવામાં આવે એટલે બધાએ હસવા માંડવું અને તે નીચે ભોંયપર પડે એટલે હસવાનું બંધ કરવું. રૂમાલ પડયા પછી જે હસવાનું જારી રાખે તેને આગેવાને કુંડાળામાંથી બહાર કાઢવો અને વેગળો બેસાડવો. પછી ફરીથી રૂમાલ ઉંચે ફેંકવો અને રૂમાલ નીચે પડયા પછી જે હસતો માલમ પડે તેને બહાર કાઢવો. આ પ્રમાણે છેવટ એકજ માણસ કુંડાળામાં બાકી રહે ત્યાં સુધી કરવું અને છેવટ બાકી રહેલા માણસને ઇનામ આપવું.

૨૭

ઊંધાં પ્રાણી.

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલી પેન્સિલો તથા શબ્દો લખેલી યાદીઓ; એક ઇનામ.

નીચે કેટલાક શબ્દો જણાવ્યા છે તેવા શબ્દની યાદીઓ આ રમતને માટે તૈયાર કરી રાખવીઃ—

૧. દબળ	૬. દવાંરૂ
૨. ઘેગડું	૭. છવાડું
૩. લાબિડું	૮. ગમર

૪. તકુરૂં
૫. ચાશિળ
૯. છમાલી
૧૦. પપોટ

ઘરધણીએ એ શબ્દોની નીચે પ્રમાણે કુંચી તૈયાર કરી પોતાની પાસે રાખવીઃ—

૧. બળદ
૨. ગધેડું
૩. બિલાડું
૪. કુતરૂં
૫. શિયાળ
૬. વાંદરૂ
૭. વાછડું
૮. મગર
૯. માછલી
૧૦. પોપટ

દરેક મેમાનને એક યાદી અને એક પેન્સિલ આપવી અને યાદીમાં લખેલા શબ્દ સીધા કરી તેનું જે પ્રાણી થતું હોય તે કરવા કહેવું. દસ મીનીટમાં જવાબ તૈયાર કરવા જોઇએ. જવાબ પૂરા કરી આપવાનો વખત થાય એટલે તે ભેગા કરી અદલ બદલ વહેંચી આપી ઘરધણીએ પોતાની પાસેની જવાબની યાદી વાંચી બતાવી તે સુધરાવવા. જેના જવાબ સૌથી વધારે ખરા પડે તેને ઈનામ આપવું.

૨૮

મેળો.

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલી જાડા કાગળની કાપલીઓ; ચિતારાને માટે કાગળ અને

પેન્સિલ; દરજીને માટે કાતર, સોય, દોરો અને કપડું; કુંભારને માટે માટી; ઝવેરીને માટે રેશમનો દોરો, સોય અને ખોટાં મોતીની માળા; સુથારને માટે નાની ઓજારની પેટી તથા લાકડાનો કકડો.

આ રમતમાં સાહિત્ય તૈયાર કરી રાખવામાં ઘણી કડાકુટ પડે છે, પણ તેમાં જે ગમ્મત મળે છે તેથી તેનો પૂરો બદલો વળી જાય છે. આ રમતનો ઉદ્દેશ એ છે કે દરેક રમનારને એકાદ ધંધો આપવો અને તે ધંધાને માટે જરૂરનાં ઓજાર આપવાં. કાગળની કાપલીઓ ઉપર ધંધાનાં નામ આગળથી લખી રાખવાં. પછી તે એક પ્યાલામાં મૂકી દરેક જણુ પાસે તેમાંથી એક એક કાપલી ઉપડાવવી. જેને ભાગ જે કાપલી આવી હોય તેણે તે ઘરધણીને બતાવવી એટલે તેને યોગ્ય ઓજાર ઘરધણીએ આપવાં.

પછી બધાએ કુંડાળું વળી બેસી જવું અને પોતાનાં ઓજાર લઈ પોતાના ધંધાનું કામ કરવા માંડવું. કામ કરવાને માટે એક કલાક આપવામાં આવે તો તે કંઈ બહુ નથી. વખત પૂરો થાય એટલે દરેકે પોતાનું કામ એક ટેબલપર બધાને જોવાને માટે મૂકવું. પછી કોનું કામ સૌથી સરસ છે એ બધાએ મળી નકકી કરવું અને તેને ઈનામ આપવું. આ રમતને મથાળે કેટલાક ધંધાનાં સાહિત્ય જણાવ્યાં છે તેપરથી બીજા ધંધાને માટે કેવાં સાહિત્ય તૈયાર

રાખવાં એ જણાશે. ચિઠ્ઠિ ખેંચતાં દરેક રમનારને ભાગ જે ધંધો આવે તે તેણે કરવો પડે છે તેથી ઘણી રમુજ પડે છે અને બુદ્ધિ બતાવી આપવાની તક મળે છે.

૨૯

ખૂટતા અક્ષર.

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલી પેન્સિલો અને શબ્દ લખેલી યાદીઓ; એક ઇનામ.

રમનારાઓએ કુંડાળું વળીને બેસવું. પછી તેમને પેન્સિલ તથા લખી રાખેલા શબ્દની યાદી આપવી. શબ્દની યાદીઓ નીચે પ્રમાણે કરી રાખવીઃ—

ખૂટતા અક્ષરો.

[ક ખુટતો અક્ષર બતાવે છે.]

૧. છાપક [દરેક ઘરને હોય છે.]
૨. જીક [એ વગર રહેવાય નહિ.]
૩. કતર [અનાજ આપે છે.]
૪. કરીર [દરેક જણને હોય છે.]
૫. કાક [તેમાંથી જરા કોરો તેમ મોટું થાય.]

કયો શબ્દ હોવો જોઈએ એ બતાવવાને કાઉન્સમાં તેના અર્થની સૂચના કરી છે તે પરથી જણાશે

કે નીચેના શબ્દ ધારેલા હોવા જોઇએ:-(૧) છાપરૂં; (૨) જીવ; (૩) ખેતર; (૪) શરીર; (૫) કાણું.

રમનારને કહેવું કે તેમના જવાબ તેમને આપેલી યાદીમાં દરેક શબ્દની સામે લખવા. ઘરધણી અથવા બીજા કોઈ આગેવાને જવાબ તૈયાર થાય એટલે તે તપાસવાને તૈયાર રહેવું અને જેમ જેમ તે બતાવવામાં આવે તેમ તેમ ખોટા જવાબપર છેકો મારી તેણે યાદી પાછી આપવી. એક જણના બધા જવાબ ખરા પડે ત્યાં સુધી દરેક રમનાર પોતાની યાદી ફરી ફરી સુધારી શકે છે.

આ રમતથી મગજને સારી કેળવણી મળે છે; અને તેમાં ફતેહમંદ નિવડનારને અર્થાત્ જે સૌથી પહેલો બધા ઉત્તર ખરા લખી લાવે તેને, ઈનામ આપવું જોઇએ.

૩૦

નિબંધ.

સાહિત્ય:—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેન્સિલો; એક ઇનામ.

દરેક જણને કાગળ અને પેન્સિલ આપવાં. એકાદ વિષય નક્કી કરી તેપર એક નાનો નિબંધ

લખવાને બધાને કહેવું નિબંધ લખવાનો પા કલાક અથવા વીસ મીનીટ જેટલો વખત આપવો. વખત પૂરો થાય એટલે બધાના કાગળ ભેગા કરવા અને જેનો નિબંધ સૌથી સરસ (એટલે સૌથી વધારે રમુજી) હોય તેને ઇનામ આપવું.

૩૧

વાત.

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેન્સિલો; એક ઈનામ.

રમનાર ભેગા થાય એટલે તેમને કાગળ અને પેન્સિલ આપવાં, અને કહેવું કે દરેક જણ એકાદ નાની પણ રમુજી વાત લખી લાવો. વાત લખવાને માટે પા કલાક અથવા વીસ મીનીટ જેટલો વખત આપવો. વખત પૂરો થાય એટલે બધાના કાગળ ભેગા કરવા અને વંચાવવા. જેની વાત ઘણા મતે સૌથી વધારે રમુજી જણાય તેને ઇનામ આપવું.

૩૨

વર્તમાનપત્ર.

સાહિયઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેન્સિલ; એક ઈનામ.

વર્તમાનપત્ર ચલાવવાનું કામ કંઇ સહેલું નથી તેમ રમુજી પણ નથી, પણ તેપરથી બનાવેલી રમત તો ઘણી સહેલી અને રમુજી લાગે છે. કાગળને મથાળે સાધારણ રીતે વર્તમાનપત્રમાં આવતા વિષયનાં નામ લખવાં, અને જેટલા રમનાર હોય તેટલા તેવા કાગળ તૈયાર રાખવા. પછી આ કાગળ અને પેન્સિલો રમનારને વહેંચી આપવાં અને કહેવું કે કાગળપર લખેલા મથાળાવાળા વિષય તેમણે અડધા કલાકમાં લખી કાઢવા. અડધો કલાક પૂરો થાય એટલે બધાએ પોતાના કાગળ ઘરધણીને અથવા જેને આગેવાન નિમ્યો હોય તેને આપી દેવા. પછી તે બધા સાંભળે એમ વાંચવા અને જેનું લખાણ સૌથી રમુજી જણાય તેને ઇનામ આપવું.

ઉદાહરણ તરિકે ધારોકે નીચેનાં મથાળાં આપેલાં છેઃ—**અમે પોતે; જાહેરખબર; લખી મોકલનારને ખબર,** તો તેપર નીચે પ્રમાણે લખવું જોઈએઃ—

"અમે પોતે"

ગુજરાતમાં એક સ્વતંત્ર અને પ્રમાણીક વર્તમાનપત્રની લાંબા વખતથી ખોટ છે. આ ખોટ પૂરી પાડવાને અમે **'ગુજરાત સમાચાર'** નામનું એક રોજીંદુ પત્ર કાઢવાનો મનસુબો ઘણા વખતથી કર્યો હતો અને ઇશ્વર કૃપાથી તે આજ અમલમાં લાવી

શકયા છીએ. **ગુજરાત સમાચાર** કોઈની ખુશામત કરશે નહિ, કોઇનાં ખોટાં વખાણ કરશે નહિ, અને કોઇની ખોટી નિંદા કરશે નહિ, પણ ખરા અંતઃકરણથી માત્ર દેશસેવા બજાવશે. ગુજરાત સમાચારના લેખક તરિકે ઘણા પ્રખ્યાત વિદ્વાનોએ પોતાની ખુશી જણાવી છે અને આજ સુધીમાં દસહજાર ગૃહસ્થોએ તેના ગ્રાહક થઇ આશ્રય આપવા આશ્વાસન આપ્યું છે. આજકાલ બહાર પડતાં વર્તમાનપત્રો પોતાને હાથે પોતાની તારીફ કરવાનો નીચ ધંધો લઈ બેઠાં છે; પરંતુ અમે તો પ્રજા આગળ નિયમિત વખતે રજુ થઈ જે કામ કરીશું તેની પરીક્ષા કરવાનું કામ અમારા સુજ્ઞ વાંચકોનેજ સોંપવાનું પસંદ કરીએ છીએ.

* * * *

જાહેર ખબર.

જોઇએ છીએઃ—એક મહેતો; પાકુ નામું લખી જાણનાર શિવાય બીજા કોઇએ અરજ કરવી નહિ, ઉમેદવારોએ પોતાની અરજ આ પત્રની ઑફિસમાં ‘ક્ષ’ ને સરનામે મોકલવી.

* * * *

થોડે પૈસે મોટો લાભઃ—નોકરી ન મળવાથી નાસીપાસ થઇ ગયેલા જુવાનોએ, નીચેને સરનામે ચાર આના મોકલી અમારૂં હેન્ડબીલ મંગાવી લેવું.

તેમાંથી થોડે પૈસે ઘણો નફો મેળવવાની યુક્તિ તેમને સુઝયા વગર રહેશે નહિ.

ધંધાભવન, મુમ્બાઇ.

* * * *

વેચવાનું છે:—એ મોટું શીગ્રામ; નવા જેવુંજ; ગમે તેવો ઘોડો હશે તોપણ ખેંચી શકશે. ઉમ્મર અને ખોડખાંપણની ખાત્રી આપવામાં આવશે નહિ.

ખોવાયું છે:—ગઇ કાલે નદીમાં નહાતાં એક રૂપાનું બટન; શોધી લાવનારને સારૂં ઈનામ આપવામાં આવશે.

* * * *

લખી મોકલનારને ખબર.

દુ:ખી નોકર:—આવા લેખને આ પત્રમાં જગો મળશે નહિ. તમારા ઉપરીને અરજ કરો.

દવે:—તમારૂં લખાણ રદ્દી કાગળની ટોપલીમાં નાખવામાં આવ્યું છે. હવેથી તમારાં કિમતી લખાણ આ તરફ મોકલવાની તસ્દી લેશો નહિ.

પ્રેક્ષક:—કાગળની એકજ બાજુએ લખી મોકલવાનો નિયમ તમે સાચવ્યો નથી માટે ફરી લખી મોકલો.

મિત્ર:—નનામું માટે નકામું.

૩૩

અક્ષર સગાઈ

સાહિત્ય:—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેન્સિલ; એક ઇનામ.

ઘરધણીએ પોતાના મેમાન આવી રહે એટલે તેમને કાગળ અને પેન્સિલ આપવાં અને પોતાની મરજીમાં આવે તે અક્ષર પસંદ કરી તે અક્ષરથી શરૂ થાય એવા સાત કરતાં ઓછા શબ્દ જેમાં આવે નહિ એવાં જેટલાં વાક્ય અડધા કલાકમાં લખાય તેટલાં લખવા કહેવું. અડધો કલાક થાય એટલે બધાના કાગળ ભેગા કરવા અને જેણે ખરાં વાક્ય સૌથી વધારે લખ્યા હોય તેને ઈનામ આપવું. ધારો કે 'ર' અક્ષર આપેલો છે તો વાક્ય નીચે આપેલા ઉદાહરણ જેવાં થવાં જોઈએ:—

રમુજી રંગલો, રામદાસ રણછોડ, રંગભૂમિપર રડતો રહ્યો.

૩૪

ઠેકાણું.

સાહિત્ય:—એક ઈનામ.

આ રમતમાં ભૂગોળવિદ્યામાં કુશળ માણસ પોતાતાની હોંશિયારી બતાવી આપી શકે છે. રમનારમાંથી બે આગેવાનને વડભીરૂ નિમવા અને પછી ભીરૂ પડી બે પક્ષ નક્કી કરવા. બંને પક્ષે હારબંધ સામસામા બેસી જવું. રમતની શરૂઆત કયા પક્ષે કરવી એ પૈસો ઉછાળીને નક્કી કરવું પછી જે પક્ષને રમત શરૂ કરવાનું આવે તે પક્ષના વડભીરૂએ કોઇ શહેર અથવા ગામનું નામ લેવું અને દસ ગણવા માંડવા. તે દસ ગણી રહે તે પહેલાં સામાપક્ષના જેને તેણે સવાલ પૂછ્યો હોય તેણે કહેવું જોઇએ કે તે ગામ અથવા શહેર કયાં આવેલું છે. જો તે ખરો ઉત્તર દઇ શકે તો તેણે સામાપક્ષમાંના કોઇને એજ પ્રમાણે પૂછવું અને જેને પૂછયું હોય તેણે દસ ગણતા પહેલાં તે કયે ઠેકાણે આવેલું છે તે કહી આપવું જોઇએ. જો કોઈ રમનારથી તેને પૂછેલા ગામનું ખરૂં ઠેકાણું દસ ગણતા પહેલાં ન કહી શકાય તો તેણે હારમાંથી ઉઠી વેગળા બેસવું જોઇએ. જેને પ્રશ્ન પૂછયો હોય તે શિવાયનો બીજો કોઇ ઉત્તર આપે તો તેને પણ વેગળો બેસાડવો. આ પ્રમાણે રમત ચલાવવી, અને જ્યારે એક પક્ષમાં એકજ માણસ બાકી રહે અને બીજામાં કોઇ રહે નહિ ત્યારે તેને ઈનામ આપવું. એવી રીતે ટકી રહેનાર માણસ ખરેખર ઈનામ આપવા લાયક હોય છે.

૩૫

ઘેરો.

સાહિત્યઃ—પચાસ અથવા સાઠ પરચુરણ ચીજો, જેવી કે, છોકરાંનાં રમકડાં, દડી, સોગટાં, બટાટા વગેરે; બે છાબડીઃ બે ખુરશી.

એકઠી કરેલી ચીજો પૈકી અડધી એક છાબડીમાં ને અડધી બીજી છાબડીમાં ગોઠવવી. રમનારે વડભીરૂ નિમવા અને બાકીનાએ ભીરૂ પડી બે પક્ષ નક્કી કરવા. બે પક્ષ નક્કી થઈ રહે એટલે ઓરડામાં એક છેડે એક છાબડી મૂકવી, અને તેની પાસે બીજે છેડે બીજી મૂકવી. વડભીરૂએ પોતપોતાની છાબડી પાસે ઉભા રહેવું, અને બીજાઓએ પોતાના વડભીરૂ પાસે ઓળબંધ હાથ હાથને છેટે ઉભા રહેવું. જ્યાં છેલ્લો માણસ ઉભો હોય ત્યાં બંને ઓળમાં એક એક ખુરશી ગોઠવવી. પછી નિશાની કરવામાં આવે એટલે વડભીરૂએ છાબડીમાંથી એક વસ્તુ તેની જોડેના માણસને આપવી, તેણે તેની જોડેનાને આપવી અને એ પ્રમાણે છેલ્લાં પાસે તે આવે એટલે તેણે ખુરશીપર ગોઠવવી. વસ્તુ આપતાં નીચે પડી જાય અથવા ખુરશીપરથી ગબડી જાય તો તે પાછી છાબડીમાં મૂકવી. આ પ્રમાણે કરતાં જે પક્ષ પોતાની વસ્તુઓ ખુરશીપર વહેલો ગોઠવી રહે તે પક્ષ જીત્યો ગણવો.

એક ઠેકાણે આ રમત રમાઇ હતી ત્યાં જીતનાર પક્ષના વડભીરૂને ઇનામ આપવામાં આવ્યું હતું અને બીજાઓને ફૂલની કલગીઓ આપવામાં આવી હતી.

૩૬

સુગંધ.

સાહિત્યઃ—ચૌદ નાની નાની શીશીઓપર ૧ થી ૧૪ સુધી અનુક્રમ નંબર લખી ચિઠ્ઠિઓ ચોઢવી. પછી તેમાં તેલ, દિવેલ, ચાહનું પાણી, કૉફીનું પાણી, ધુપેલ, ગોળનું પાણી, ઘાસતેલ, આદાનો રસ, અત્તર વગેરે ચૌદ જુદી જુદી જાતના પદાર્થ ભરવા; જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેન્સિલ; એક ઇનામ; એક બેવકૂફને લાયકનું ઇનામ.

શીશીઓ ટેબલપર ગોઠવી રાખવી; રમનાર તૈયાર થાય એટલે તેમને કાગળ અને પેન્સિલ વહેંચી આપી કહેવું કે આ શીશીઓ વારાફરતી સુંઘી જુઓ અને તેમાં શું ભરેલું છે એ પારખી તમને આપેલા કાગળમાં લખો. શીશીઓપર અનુક્રમ નંબર નાખેલા હોય તે પ્રમાણે જવાબમાં પણ અનુક્રમ નંબર લખવા.

શીશીઓમાં ભરેલા પદાર્થ જાણીતા અને ઓળખી શકાય એવા હોવા છતાં એટલી બધી ચીજો સાથે સુંઘવાથી અમુકમાં કયો પદાર્થ ભરેલો છે એ પારખી કાઢવું કંઈ સહેલું નથી. દસ મીનીટમાં જે સૌથી વધારે ખરા ઉત્તર આપી શકે તેને ખરેખર સાબાસી ઘટે છે. જે બેવકૂફની ઘ્રાણેન્દ્રી એવી બુઠ્ઠી હોય કે સાધારણ ચીજો પણ પારખી શકે નહિ તે કોણ છે, અર્થાત્ કોણે સૌથી વધારે ભૂલો કરી છે, એ નક્કી કરીને તેને પણ તેની બુદ્ધિને છાજે એવું ઈનામ આપવું જોઇએ!!

૩૭

વેપાર.

સાહિત્ય:—બે ગંજીફા; દરેક રમનારને માટે પચાસ પચાસ વાલ; એક ઇનામ.

આ રમત ફતેહ તથા રમુજ સાથે રમવાને હરાજી કરનાર એવો પસંદ કરવો કે જેનામાં બોલવાની સારી આવડ હોય અને જે માલની ખૂબ તારીફ કરી શકે. જો એવો માણુસ મળે તો આ રમતમાં ખુબ ગમ્મત પડશે.

રમનારને એક ટેબલની આસપાસ અથવા

ભોંયપર કુંડાળું વાળી બેસાડવા, અને દરેકને મુડી તરીકે પચાસ પચાસ વાલ આપવા. પછી હરાજી કરનારે બે ગંજીફા પોતાની પાસે લઈ એકનાં પત્તાંની હરાજી કરવી. તેણે એક એક પત્તું છૂટું છૂટું વેચવું અને જે સૌથી વધારે કિમ્મત (વાલ) આપે તેને તે આપવું. આખો ગંજીફો વેચાઈ રહે ત્યારે રમનારે પોતાનાં પત્તાં તથા વાલ ટેબલપર પોતાની સામે ગોઠવવાં. પછી હરાજી કરનારે જાહેર કરવું કે હવે હું બીજા ગંજીફાની હરાજી કરૂં છું. એ ગંજીફાનાં પત્તાં હું એક પછી એક બતાવીશ. પણ હું જે પત્તું બતાવું તે જેની પાસે હોય તેણે તે મને આપી દેવું જોઇએ. હરાજી કરનાર પતું બતાવે એટલે ત્રણ મીનીટ સુધી રમનારાઓને આપસઆપસમાં પત્તાંની ખરીદી અને વિક્રય કરવાને હરાજી કરનારે વખત આપવો જોઇએ. આ રમતમાં દરેક રમનારનો ઉદ્દેશ સૌથી વધારે વાલ મેળવીને પહેલું ઇનામ લેવાનો, અથવા હરાજી કરેનારના હાથમાંના ગંજીફામાં છેલ્લું પ-તું હોય તેને મળતું પત્તું મેળવી બીજું ઈનામ લેવાનો હોવો જોઇએ. એટલે દરેક વખત જે ત્રણ મીનીટ મળે તે પત્તાંની ખરીદી અને વિક્રય કરવાની ભાંજગડમાં ઘણી ગમ્મતમાં જાય છે. ખાસ કરીને હરાજી કરનારના હાથમાં ગંજીફાનાં પત્તાં થોડાં થતાં જાય તેમ છેવટનું પ-તું કયું હશે તેની અટકળ કરવામાં અને તે પ-તું અને તેની સાથે

મળતું આવે એવું પ-તું ખરીદ કરવાની ઇંતેજારીમાં ઘણો રસ પડે છે. એક પ-તું ખરીદ કરવા કેટલાક જણુ પોતાના બધા વાલ આપી દે છે, અને આખરે તેમને માલમ પડે છે કે તેમણે ખરીદેલું પ-તું હરાજી કરનારના હાથમાંના છેવટના પત્તાની સાથે મળતું નથી, પણ છેવટનુ પ-તું આવતા પહેલાં બીજા કોઈ પત્તા સાથે મળતું આવે છે અને તેથી છેવટનું પ-તું નીકળતા પહેલાં તે આપી દેવું પડે છે. આ પ્રમાણે થવાથી તે બીચારો પોતાનું સર્વસ્વ ખોઇ બેસે છે. અને શરમીંદો થઇ જાય છે તેથી બીજાઓને ઘણી રમુજ પડે છે.

૩૮

ખુરશી.

રમનાર પૈકી એક જણુને ઓરડા બહાર મોકલવો અને બાકીનાઓએ એક એવો શબ્દ ધારવો કે જે એક કરતાં વધારે અર્થમાં વપરાતો હોય. ધારો કે ‘કેળવવું’ શબ્દ ધારેલો છે. જ્યારે બહાર ગયેલો માણુસ ઓરડામાં પાછો આવે ત્યારે બીજા રમનારાઓએ ધારેલો શબ્દ જેમાં વાપરવો પડે એવાં જુદાં જુદાં વાકય તેને કહી સંભળાવવાં, પણ તે વાકયોમાં ધારેલો શબ્દ વાપરવાને બદલે ‘ખુરશી’ શબ્દ

વાપરવો. ઉદાહરણ તરીકે એક જણ કહે કે નિશાળમાં બાળકોને ' ખુરશી ' મળે છે. બીજો કહેકે રોટલી કરતાં પહેલાં લોટને 'ખુરશી' અપાય છે. વગેરે. વગેરે. જે શબ્દ ધાર્યો હોય તે નામ, વિશેષણ, ક્રિયાપદ વગેરે ગમે તે રૂપમાં જવાબ તરિકે આપ્યો હોય તોપણ ઉત્તર ખરો ગણાય છે.

૩૯

પુસ્તક બાંધનાર.

રમનારાઓ પૈકી એક જણને આગેવાન નિમવો અને બાકીનાએ કુંડાળું વળીને બેસી જવું. આગેવાને તેમની વચ્ચે કુંડાળામાં ઉભા રહેવું દરેક જણે પોતાના હાથ એવી રીતે ઉંચા કરવા કે હાથની હથેળી ઉપર રહે. પછી દરેક જણના હાથપર એકેકું પુસ્તક મૂકવું. આગેવાને કુંડાળામાં આમ તેમ ફરવું અને કોઈના હાથપરનું પુસ્તક એકાએક ઉંચકી લઇ હાથ પાછો ખેંચી લેવામાં આવે તે પહેલાં તેપર હળવેથી મારવાનો પ્રયત્ન કરવો. જો મારવામાં તે ફતેહમંદ નિવડે તો તો તેને માથેથી દાણ ઉતરે છે અને જેને તેણે માર્યો હોય તે આગેવાનનું કામ કરે છે. આગેવાન પુસ્તક

ઉપાડી લે તે પહેલાં કોઇ પોતાનો હાથ પાછો ખેંચી લે તો તેના હાથમાં પુસ્તક માર્યું હોય એવી રીતે ગણાય છે.

૪૦

પીંછું ઊરાડવું.

સાહિત્યઃ—એક ચાદર; એક નાનું પીંછું.

રમનારાઓ પૈકી એકને માથે દાણ ઠરાવવું, અને બીજાઓએ ભોંયપર બેસી જઇ, ચાદર પહોળી કરી એવી રીતે અધર ઝાલી રાખવી કે તેમના મોં આગળ એક ટેબલની પેઠે તે આવી રહે. પછી તેનીપર એક નાનું પીંછું મૂકવું અને જેને માથે દાણ હોય તેને કહેવું કે રમનાર પૈકી ગમે તેની પાછળ ઉભા રહી વાંકા વળીને ચાદરપરથી પીંછું ઉપાડી લેવા તજવીજ કરો. પછી રમનારાઓએ તે પીંછાને એવી રીતે ફુંકો મારવી કે તે આમથી તેમ ફર્યાજ કરે અને દાણવાળાને હાથ આવે નહિ. પીંછું પકડવાને દાણ-વાળો આમથી તેમ દોડશે તેથી ઘણી ગમ્મત પડશે. આખરે રમનાર પૈકી કોઇ પોતાની આગળ આવેલું પીંછું ફુંકીને આઘુ કાઢી શકે નહિ અને તેની પાછ-

ળથી દાણુવાળો પકડી લે તો તેને માથે દાણ આવે છે અને દાણુવાળો તેની જગાએ બેસે છે.

૪૧

બાળકોનું સંગ્રહસ્થાન.

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેન્સિલો; બે ઇનામ.

આજના વખતમાં ઘણું કરીને હરેકજણ પાસે તેના બાળપણની છબી હોય છે. ઘણા જણ મગરૂર થઇને અથવા કદાચ જરા શરમાઇને, એમ કહેતા જણાય છે કે "હું નાનો હતો ત્યારે આવો હતો." જો તમારા મેમાનોને રમુજ પડે એવી રમતોની તૈ-યારી કરી રાખવાની તમારી ઇચ્છા હોય તો, તમારા મેમાનોને કહી રાખજો કે તમારે ત્યાં આવતાં પહેલાં તેમના બાળપણથી છબી (ફોટોગ્રાફ) હોય તો મોકલી આપવી. જે છબીઓ તમારે ત્યાં મોકલવામાં આવે તેમની બીજી બાજુએ અનુક્રમ નંબર લખી, એક નાના ટેબલપર સફાઈથી ગોઠવી રાખવી. પછી બધા મેમાન આવી રહે ત્યારે તેમને તે બતાવવી અને તે કોની છે એ પારખી કાઢી, તેમને આપેલા કાગળપર અનુક્રમ નંબર પ્રમાણે જવાબ લખી જવા

કહેવું. વળી એ છબીઓમાં કઈ સૌથી વધારે ખુબસુરત છે એ વિશે પણ તેમનો અભિપ્રાય જણાવવા તેમને કહેવું. જે ઘણી છબીઓ ઓળખી શકે તેને એક ઇનામ આપવું તથા જેની છબી સૌથી ખુબસુરત ગણાય તેને બીજુ ઈનામ આપવું. ઘુઘરો, ધાવણી, પતાસાં વગેરે બાળકને માટે યોગ્ય વસ્તુઓ આ રમતમાં ઈનામ તરિકે પસંદ કરીને આપવાથી ઠીક ગમ્મત પડશે.

૪૨

નાચ.

સાહિત્યઃ—એક મોટી ચાદર; એક ઘણો તેજસ્વી દીવો.

ચાદરને એવી રીતે બાંધવી કે તે બે ઓરડા વચ્ચે આવેલા એકાદ બારણાપર બરાબર પડદા તરિકે આવી રહે. તેનીપર કરચલી રહેવી ન જોઇએ. એ ચાદરની પાછળ છ ફુટ છેટે દીવો મૂકવો. અને બંને ઓરડામાં એ શિવાય બીજો દીવો રહેવા દેવો નહીં. રમનારાઓએ વારા ફરતી પડદા પાછળ જવું અને દીવા અને ચાદરની વચ્ચે ચાદરને અડકયા વગર ઉભા રહી મન ગમતા ચાળા કરી નાચવું કુદવું.

એક જણ નાચતેા હેાય ત્યારે બીજાઓએ તમાસગીર તરિકે સામી બાજુએ રહેવું.

૪૩

ઓળા પરીક્ષા.

સાહિત્યઃ—એક મેાટી સ્વચ્છ ચાદર; એક દીવેા.

ચાદરને ભીંતપર એવી રીતે બાંધવી અથવા ચેાઢવી કે તેનીપર એકપણ કરચલી ન રહે. પછી તેની પાસે એક નાની ખુરશી અથવા સ્ટુલપર રમનાર પૈકી એક જણે પેાતાનું મેાં ચાદર તરફ રહે એવી રીતે બેસવું. તેની પાછળ પાંચ ફુટ છેટે દીવેા મૂકવેા. બાકીના રમનારે મરજીમાં આવે તેવેા વેશ લઇ એક પછી એક પેલા બેઠેલા માણસની અને દીવાની વચ્ચે આવી નાચવું, કુદવું, અને મરજીમાં આવે તેવા રમુજી ચાળા કરવા. દરેકે પેાતાનેા ઓળેા કંઇ જુદાજ પ્રકારનેા બતાવવા તજવીજ કરવી. પેલા સ્ટુલપર બેઠેલા માણસે તે ઓળેા જોઇ તે કેાનેા છે તે પારખી કાઢવા પ્રયત્ન કરવેા. જો તે કેાઇને પારખી શકે તેા જેને તેણે પારખ્યેા હેાય તે તેની જગાએ બેસે છે અને તે છૂટેા થાય છે આ પ્રમાણે બધા રમ-

નાર વારાફરતી દીવા આગળ આવે છે અને રમત ચલાવે છે.

૪૪

"—"તો શું કરો ?

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળ અને પેન્સિલો; એક ઇનામ.

દરરોજ કંઇને કંઇ નાની નાની હરકતો અને આફતો આવી પડે છે તેમાંથી નીકળી જવાનો સૌથી સરસ રસ્તો જાણવો એ અગત્યનું છે એટલુંજ નહીં પણ જુદા જુદા માણસો તે વિષે શો અભિપ્રાય બતાવે છે એ સાંભળી રમુજ પણ પડે છે. રમનાર ભેગા થાય એટલે તેમને કાગળ અને પેન્સિલ આપવાં અને જે હરકતો અને આફતો નક્કી કરી હોય તે તેમને લખાવવી અને કહેવું કે એ પ્રમાણે બન્યું હોય તો તમે શું કરો ? બધાને પોતાના જવાબ અમુક વખતમાં લખવા કહેવું અને નિમેલો વખત પૂરો થાય એટલે કાગળો ભેગા કરી, એક પછી એક વંચાવવા. જેના ઉત્તર સૌથી સરસ અને રમુજી જણાય તેને ઇનામ આપવું.

કેવા **પ્રશ્ન** પૂછવાં એ વિષે ઉદાહરણ તરિકે નીચે કેટલાક વિષય જણાવ્યા છે.

(૧) કોઈ સભામાં જવાના હો અને તમારા ડગલાનું બટન તુટી ગએલું માલમ પડે તો શું કરો? (૨) રસ્તે જતાં તમારાપર કોઈ ગંદુ પાણી કે કચરો નાખે તો શું કરો? (૩) આગગાડીમાં મુસાફરી કરતાં, તમારે જવાનું હોય તેના કરતાં કોઈ બીજે સ્ટેશને ઉતરી પડો તો શું કરો?

૪૫

સરખામણી.

કોઇ મોટી રમતને માટે તૈયારી થતી હોય ત્યાં સુધી વખત ગાળવાને આ રમત ઉપયોગી થઈ પડે છે. રમનાર પૈકી આગેવાન, રમનારથી એક જણને કોઇ જડ પદાર્થ સાથે સરખાવે છે અને પૂછે છે કે તે તેના જેવો કેમ છે? ઉદાહરણઃ—આગેવાન પૂછે કે રામલાલ આ ટેબલ જેવો કેમ છે? રમનાર પૈકી નંબર ૧ જવાબ દે કે, "કારણ કે તે ટેબલ જેવો સ્થિર છે" નંબર ૨ઃ—"કારણ કે તેની પેઠે તેની પર વારનીશ લગાડેલું છે." નંબર ૩ઃ—"કારણ કે તે ઘણો ભાર ખમી શકે એવો છે." નંબર ૪ઃ—"કારણ કે તે ગોળ મટોળ છે." નંબર ૫ઃ—"કારણ કે તેનો રંગ કાળો છે." વગેરે વગેરે.

૪૬

મારા મનમાં શું છે?

રમનાર પૈકી આગેવાને પોતાના મનમાં કંઇ ધારવું અને એક પછી એક બધાને પૂછવું કે "મારા મમનાં શું છે?" દરેક જણે પોતાને પૂછેલા પ્રશ્નના જવાબમાં પોતાના મનમાં જે આવે તે તરત કહી દેવું. પણ આગળ કોઇએ કંઈ કહ્યું હોય તે ફરીથી કહેવું નહીં. આગેવાનને જે જવાબ મળે તે તેણે નોંધી રાખવા અને પછી પોતાના મનમાં જે ખરેખરી વાત હોય તે કહેવી અને દરેક જણને ફરીથી પૂછવું કે "તમે જે કહ્યું હતું તે મારા મનની ખરી વાત સાથે શી રીતે મળતું આવે છે?" ઉદાહરણઃ—મારા મનમાં શું છે એમ આગેવાન પૂછે એટલે ધારો કે નંબર ૧ કહે છે કે "પથ્થર"; નંબર ૨, "કાદવ"; નંબર ૩, "ચાહ"; નંબર ૪, "લાડુ"; નંબર ૫, "પાણી".

પછી આગેવાન કહે કે "હું તો મારા મનમાં મારી જાતનોજ વિચાર કરતો હતો; માટે નંબર ૧ કહો હું પથ્થર જેવો કેમ છું?"

નંબર ૧:—"કારણ કે તમે કઠણ છો."

આગેવાનઃ—"હું કાદવ જેવો કેમ છું?"

નંબર ૨:—"કારણ કે તમે ઢીલા છો?

આગેવાનઃ—"હું ચાહ જેવો કેમ છું ?"
નંબર ૩ઃ—"કારણ કે તમને તે બહુ ભાવેછે."
આગેવાનઃ—હું લાડુ જેવો કેમ છું !"
નંબર ૪ઃ—"કારણ કે તે તમે બહુ ખાધા છે."
આગેવાનઃ—"હું પાણી જેવો કેમ છું !"
નંબર ૫ઃ—"કારણ કે તમે બહુ પોચા છો."

૪૭

વેપારી મુસાફર.

આ રમતમાં સાહિત્યની જરૂર પડતી નથી અને તે ગમે ત્યારે એકદમ રમી શકાય છે. રમનાર પૈકી એક જણને આગેવાન નિમવો અને બીજાઓએ કુંડાળું વળી બેસી જવું. આગેવાને ગમે ત્યાંથી શરૂ કરી રમનારને એક પછી એક પ્રશ્ન પૂછવા અને તેના જવાબ તેમણે કક્કાવારી પ્રમાણે આપવા, એટલે કે પહેલાએ કુથી શરૂ થતો શબ્દ લઇ જવાબ આ-પવો અને એ પ્રમાણે આગળ ચાલવું.

ઉદાહરણ.

આગેવાનઃ–"ભાઇઓ, એમ ધારો કે તમે

વેપારી છો અને તમારા વેપારની ચીજો ખરીદવાને પરદેશ મુસાફરી કરવા નિકળવાના છો. તમે કયાં જવાના છો અને શું ખરીદી લાવવાના છો તેનો ઉત્તર કક્કાવારીના અનુક્રમ પ્રમાણે મેહેરબાની કરી મને આપશો."

આગેવાનઃ—"નંબર ૧, તમે કયાં જવાના છો?" જવાબઃ—"કાશ્મીર."

"ત્યાં તમે શું ખરીદવા જવાના છો ?' જવાબઃ—"કામળા."

આગેવાનઃ—"નંબર ૨, તમે કયાં જવાના છો ?' જવાબઃ—"ખેડા".

"શું ખરીદવા જવાના છો ?" જવાબઃ—"ખારેકો."

આગેવાને દરેક જણને વારા ફરતી બે પ્રશ્ન પૂછવાઃ—"તમે કયાં જવાના છો" અને "શું ખરીદ કરવા જવાના છો" અને તેના જવાબ તેમણે ઉપર પ્રમાણે દેવા.

૪૮

ઋતુઓ.

રમનાર પૈકી જે આગેવાન થયો હોય તેજ આ

રમતનું રહસ્ય શરૂઆતમાં જાણે છે. રમનાર પૈકી એક જણને તે એમ પૂછીને શરૂઆત કરે છે કે "તમે શિયાળામાં, ઉન્હાળામાં કે ચોમાસામાં જશો ?" જેને પ્રશ્ન પૂછયો હોય તેણે એ ત્રણમાંથી એક નામ લેવું જોઇએ ધારો કે તે શિયાળો કહે તો રમત નીચે પ્રમાણે આગળ ચાલે છેઃ—

આગેવાનઃ—તમારી સાથે શું લઈ જશો.

જવાબઃ—શીશી.

આગેવાનઃ—તમે શું કરશો ?

[illegible] ક્ષાં શીવીશું.

જે ૠતુ પસંદ કરી હોય તે ૠતુનો પહેલો અક્ષર દરેક શબ્દના પહેલા અક્ષર તરીકે આવે એવા જવાબ દેવા જોઇએ. જો ઉન્હાળો પસંદ કર્યો હોય તો 'ઉ' થી શરૂ થતા શબ્દ વાપરવા જોઇએ; જો ચોમાસુ પસંદ કર્યું હોય તો 'ચ' થી શરૂ થતા શબ્દ જવાબમાં આવવા જોઇએ; પણ આગેવાન શિવાય બીજા કોઇને આ રહસ્યની ખબર હોતી નથી તેથી તેઓ ગમે તેવા ઉત્તર દે છે. જયાંસુધી તેમને કહેલી ૠતુના પહેલા અક્ષરથી શરૂ થતા શબ્દ તેમના જવાબમાં નહીં હોય ત્યાંસુધી તે ખોટા જણાવવામાં આવે છે; અને આગેવાન, એક પછી એક બીજાને એ પ્રમાણે ઘણીવાર સુધી પ્રશ્ન પૂછયા કરે છે પણ તેને

ખરો ઉત્તર મળતો નથી. આખરે બધાને ખૂબ ગભરાવ્યા પછી તે રહસ્ય જાહેર કરે છે અને ખરા ઉત્તર આપવાનો રસ્તો બતાવે છે.

૪૯

તમારૂં શહેર.

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલા કાગળના કકડા અને પેન્સિલો.

દરેક રમનારને કાગળ અને પેન્સિલ આપવાં અને કહેવું કે તમે જે ગામ અથવા શહેરમાં જન્મ્યા હો તે ગામ અથવા શહેરનું નામ લખો. નામ લખ્યા પછી કહેવું કે માત્ર એકજ વાકયમાં તમારા ગામ અથવા શહેરનું એવું વર્ણન લખો કે તે પરથી ત્યાંની કંઇ ખાશિયત તમારૂં વાકય સાંભળનારના ખ્યાલમાં આવે. પણ તમે જે વાકય લખો તેમાં તમારા ગામ અથવા શહેર નામના અક્ષર અનુક્રમ પ્રમાણે દરેક શબ્દમાં પહેલા અક્ષર તરિકે આવવા જોઇએ. આ કામને માટે પા કલાક આપવો. નીચેના ઉદાહરણપરથી આ રમત વિષે વધારે ખુલાસો થશેઃ—

ધારો કે **સુરત** શહેર ધારેલું છે તો વાક્ય, "સાલો રેલમાં તણાયો" એ પ્રમાણે લખવું જોઇએ.

૫૦

હું કોણ છું?

સાહિત્યઃ—જેટલા રમનાર હોય તેટલી કાગળની કાપલીઓ અને ટાંકણીઓ; એક પહેલું ઈનામ; એક "બેવકૂફ"ને માટે ઈનામ.

કાગળની કાપલીઓપર પ્રખ્યાત માણસોનાં નામ લખી રાખવાં. પછી મેમાન ભેગા થાય ત્યારે ઘરધણીએ તેમના ડગલા પર પાછલી બાજુએ ટાંકણીવડે એક કાપલી એવી રીતે ભેરવવી કે તેપર લખેલું બીજા બધા જોઇ શકે પણ જેના ડગલાપર તે ભેરવી હોય તે જોઇ શકે નહિ. આ પ્રમાણે જે ઉપમા તેમને આપી હોય તે વિષે રમનારને કંઇ ખબર હોતી નથી. તેમના મિત્રો તેમના વિષે ટીકા કરે તેપરથી તેમણે કહી આપવું જોઇએ કે તેમને ફલાણા પ્રખ્યાત પુરૂષની ઉપમા આપેલી છે. બીજાઓ જે અભિપ્રાય જણાવે તેપરથી પોતાને આપેલી ઉપમાવાળું નામ પારખી કાઢવું

એ કંઈ સહેલું કામ નથી. પ્રખ્યાત કવિઓ, લેખકો, રાજનીતિજ્ઞ પુરૂષો, પ્રસિદ્ધ પુરૂષો વગેરેમાંથી નામ ઘરધણીએ પસંદ કરવાં. જે માણસ પોતાનું પહેલું કહી આપે તેને એક ઇનામ આપવું અને છેલ્લું કહી આપે તેને પણ તેની મંદબુદ્ધિને છાજતું એક ઇનામ આપવું.

સૂચિપત્ર.

સૂચિપત્ર.

કેળવણી ખાતાએ મંજુર કરેલાં સસ્તાં અને ઉપયોગી પુસ્તકો.

૧ નીતિશાસ્ત્રનાં મૂળતત્વ ભાગ ૧ લો.

કિમ્મત રૂ. ૦-૫-

તૈયાર કરનાર, રાવબહાદુર ગોવિંદભાઈ હાથીભાઈ દેસાઈ, બી. એ., એલ. એલ. બી.

૨ નીતિશાસ્ત્રનાં મૂળતત્વ ભાગ ૨ જો.

કિમ્મત રૂ. ૦-૬-૦

તૈયાર કરનાર, રાવબહાદુર ગોવિંદભાઈ હાથીભાઈ દેસાઈ, બી. એ., એલ. એલ. બી.

૩ વધૂબોધ. કિમ્મત રૂ. ૦-૬-૦

તૈયાર કરનાર હરમુભાઇ ડાહ્યાભાઈ મહેતા, એમ. એ., એલ. એલ. બી. એસ. સી.

૪ પુત્રી શિક્ષા. કિમ્મત રૂ. ૦-૫-૦

તૈયાર કરનાર, છગનલાલ ઠાકોરદાસ મોદી, બી. એ.

૫ નીતિબોધ. કિમ્મત રૂ. ૦-૭-૦

તૈયાર કરનાર, છગનલાલ ઠાકોરદાસ મોદી, બી. એ

૬ સુન્દરીસુબોધગીતસંગ્રહ.

કિમ્મત ૦-૮-૦

સંગ્રહ કરનાર, સૌ. કાશીબા.

કસનદાસ નારણદાસ એન્ડ સન્સ બુકસેલર્સ.

નાણાવટ—**સુરત.**